**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN APLIKASI TELEGRAM SEBAGAI MEDIA HIBURAN DALAM MEMENUHI KEBUTUHAN DAN KEPUASAN PADA MAHASISWA ILMU KOMUNIKASI UNIVERSITAS SAM RATULANGI**

Anastasia Irawati, Reiner R. Onsu, Edmon R. Kalesaran

Program Studi Ilmu Komunikasi

Universitas Sam Ratulangi Manado, Jln. Kampus Bahu, 95115, Indonesia

Email: [anastasiairawati62@gmail.com](mailto:anastasiairawati62@gmail.com)

**Abstrak**

**Kebutuhan pengguna akan media sosial tidak dapat terlepas dari kehidupannya. Tetapi pemenuhan kebutuhan itu membuat pengguna aktif dan selektif untuk memilih dan menggunakan media sosial yang pada akhirnya menciptakan suatu kepuasan. Media sosial yang digunakan adalah Telegram. Saat ini Telegram menjadi salah satu media sosial yang cukup banyak diminati oleh kaum muda khususnya mahasiswa. Kemudahan mengakses film merupakan nilai tambah dari penggunaan media sosial telegram sebagai media hiburan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar tingkat efektivitas penggunaan aplikasi Telegram sebagai media hiburan dalam memenuhi kebutuhan dan kepuasan dengan menggunakan model teori Uses and Gratifiation. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif deskriptif dengan kuesioner sebagai instrumen penelitian dan pengambilan data menggunakan teknik Proportional Stratified Random Sampling. Populasi dalam penelitian ini adalah 474 mahasiswa Ilmu Komunikasi dengan sampel sebanyak 48 responden dari masing-masing angkatan diambil 10%. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis data deskriptif dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa media sosial telegram termasuk efektif penggunaannya pada mahasiswa Ilmu Komunikasi sebagai media hiburan dalam memenuhi kebutuhan dan kepuasan dengan hasil rata-rata sebesar 3,56 yang telah dihitung menggunakan bantuan aplikasi perhitungan statistik SPSS versi 16.0. Kesimpulan dari penelitian ini adalah efektivitas penggunaan media sosial Telegram pada mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Sam Ratulangi cenderung sangat efektif dalam memenuhi kebutuhan dan kepuasan sebagai media hiburan.**

**Kata Kunci: efektivitas, telegram, hiburan, kebutuhan dan kepuasan**

*Abstract*

*The user's need for social media cannot be separated from his life. But meeting that need makes users active and selective to choose and use social media that ultimately creates satisfaction. The social media used is Telegram. Currently Telegram is one of the social media that is quite much in demand by young people, especially students. Ease of access to movies is a plus of the use of telegram social media as a medium of entertainment. The purpose of this study was to find out how much effective the use of the Telegram application as a medium of entertainment in meeting needs and satisfaction by using the Uses and Gratifiation theory model. The research methods used are quantitatively descriptive with questionnaires as research instruments and data retrieval using proportional stratified random sampling techniques. The population in this study was 474 Communication Science students with a sample of 48 respondents* *from each generation taken 10%. The data analysis in this study used descriptive data analysis with the results of research that showed that telegram social media included effective use in Communication Science students as a medium of entertainment in meeting needs and satisfaction with an average result of 3.56 that had been calculated using the help of the SPSS statistical calculation application version 16.0. The conclusion of this study is that the effectiveness of telegram social media use in Communication Science students of Sam Ratulangi University tends to be very effective in meeting the needs and satisfaction as an entertainment medium.*

*Keywords*: *effectiveness, telegram, entertainment, needs and satisfaction*

**PENDAHULUAN**

B

erkembangnya teknologi yang semula analog menjadi digital saat ini semakin memberikan pengaruh lebih luas kepada khalayak, dalam hal ini internet sedikit banyak perubahan yang terjadi dengan munculnya media sosial. Melalui media sosial penggunanya dapat mengakses dengan mudah beragam macam informasi maupun hiburan dari berbagai sumber, serta untuk berpartisipasi berbagi sesuai kebutuhan mereka. Uniknya pada platform media sosial pengguna selain dapat mencari informasi bisa juga memproduksi konten untuk dapat dijadikan sebuah informasi sesuai dengan apa yang mereka kehendaki, dalam hal ini pengguna dapat membagikan informasi yang diperoleh melalui situs website maupun pengguna lain kepada lingkungan media sosial yang mereka miliki. Kebutuhan pengguna akan media sosial tidak dapat terlepas dari kehidupannya. Pengguna dapat memenuhi kebutuhan berupa informasi serta kebutuhan akan hiburan melalui media sosial. Tetapi pemenuhan kebutuhan itu membuat pengguna aktif dan selektif untuk memilih dan menggunakan media sosial, yang pada akhirnya pengguna akan menciptakan suatu kepuasan. Dalam menggunakan media sosial, suatu kepuasan dapat dicapai apabila media sosial tersebut sesuai dengan kebutuhan pengguna. Salah satu media sosial yang digunakan adalah Telegram. Telegram dirancang untuk memudahkan pengguna saling berkirim pesan teks, audio, video dan gambar dengan aman. Walaupun aplikasi Telegram dapat di katakan sebuah aplikasi pesan instan lainnya. Tetapi perkembangan Telegram cenderung bagus, bahkan saat ini Telegram sebagai layanan chating telah berkembang lebih dari sekadar layanan pesan terenkripsi. Para pengguna Telegram dengan leluasa bisa mencari film secara instan. Fitur lain yang nyaman di Telegram, ketika mengirim file adalah file tidak dikompres, artinya file JPG yang dikirim dengan resolusi tinggi. Sejak layanan Telegram memberikan penyimpanan yang besar, sekarang Telegram bisa berkembang menjadi lebih dari sekedar alternatif untuk platform film streaming. Telegram telah melampaui hal ini dengan menyediakan opsi yang lebih cepat dan dapat tersimpan di server Telegram. Saat ini Telegram adalah salah satu media sosial yang cukup banyak diminati oleh kalangan masyarakat, khususnya anak muda maupun orang dewasa. Kemudahan dalam mengakses film merupakan nilai tambah yang bisa didapatkan oleh kaum anak muda, dimana mereka bukan saja dapat berkomunikasi dengan memanfaatkan fitur chat namun mereka juga dapat mengakses film sebagai media hiburan dengan mudah dan dengan resolusi yang tinggi, tanpa adanya biaya langganan seperti aplikasi lainnya. Berdasarkan pengamatan (observasi) yang sudah dilakukan oleh peneliti mengenai fitur yang ada di aplikasi Telegram dan juga penggunanya di dominasi oleh kaum muda yaitu mahasiswa. Karena, kaum muda adalah kaum yang paling peka terhadap perkembangan teknologi dan paling aktif dalam mengakses di jejaring media sosial. Hal ini lah yang membuat peneliti tertarik untuk melihat bagaimana sebuah aplikasi Telegram bisa menjadi salah satu media sosial yang efektif dalam memenuhi kebutuhan dan kepuasan pada pengguna, salah satunya dalam mengakses film sebagai media hiburan. Berdasarkan permasalahan diatas, maka peneliti tertarik untuk mengangkat judul dan melakukan penelitian mengenai Efektivitas Penggunaan Aplikasi Telegram Sebagai Media Hiburan Dalam Memenuhi Kebutuhan dan Kepuasan Pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Sam Ratulangi.

**METODE PENELITIAN**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif deskriptif. Penelitian deskriptif tidak dimaksudkan untuk menguji hipotesis tertentu, tetapi hanya menggambarkan apa adanya tentang suatu variabel, gejala atau keadaan. Tujuan penelitian deskriptif adalah untuk membuat deskripsi secara sistematis, faktual, dan akurat tentang fakta dan sifat populasi atau objek tertentu (Kriyantoro, 2014:69). Penelitian ini dilakukan via online menggunakan google form yang dibagikan dengan system sharing melalui media online kepada mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Sam Ratulangi. Populasi dalam penelitian ini adalah semua mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Sam Ratulangi yang berstrata, yakni terdiri beberapa angkatan yang heterogen (tidak sejenis) dan mengambil sampel dari angkatan 2017, 2018, 2019, dan 2020. Sehingga masing-masing angkatan diambil sebnayak 10% untuk sampel yang dibutuhkan. Maka sampel yang menjadi responden dalam penelitian ini disesuaikan menjadi 48 orang dari seluruh total populasi dari beberapa angakatan mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Sam Ratulangi yang berjumlah 474 mahasiswa. Variabel yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan variabel tunggal yaitu Efektivitas Penggunaan Aplikasi Telegram Sebagai Media Hiburan Dalam Memenuhi Kebutuhan dan Kepuasan Pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Sam Ratulangi. Adapun indikator-indikator penelitian yang digunakan oleh peneliti, yaitu : Antaseden, Motif, Penggunaan Media, dan Efek. Teknik pengumpulan data daftar pertanyaan (*Questionaire*) yang dimana digunakan untuk memperoleh data primer. Daftar pertanyaan (*Questionaire*) yang diberikan kepada mahasiswa Ilmu Komunikasi di Universitas Sam Ratulangi, yang menjadikan responden terpilih. Peneliti menggunakan skala likert sebagai skala pengukurannya. Dalam skala likert akan dibuat serangkaian pernyataan dalam kuesioner yang diisi oleh responden. Pada skala likert umumnya menggunakan 5 pilihan jawaban yang terdiri dari “sangat setuju”, “setuju”, “ragu-ragu”, “tidak setuju” dan “sangat setuju”. Namun dalam penelitian ini, peneliti hanya menggunakan 4 pilihan jawaban. Hal ini dikarenakan untuk menghindari jawaban keragu-raguan dari responden apa bila disediakan jawaban ditengah. Peneliti menganggap jawaban “ragu-ragu” adalah jawaban yang tidak konsisten sehingga tidak perlu untuk dicantumkan. Disediakan jawaban ditengah-tengah akan menghilangkan banyaknya data dalam riset, sehingga data yang diperlukan banyak yang hilang. Dalam penelitian ini untuk memperoleh data sekunder peneliti menggunakan studi dokumentasi yaitu dengan melakukan pengumpulan dokumen-dokumen pendukung yang diperoleh dari jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Sam Ratulangi. Teknik analisis data untuk mengolah data yang ditemukan dilapangan. Dimana data yang sudah ada diolah dan diklasifikasikan dengan menggunakan tabel frekuensi dan presentase. Setelah itu digambarkan dan di deskripsikan dalam bentuk kalimat, dan untuk hasil wawancara digunakan untuk menjelaskan hasil penelitian yang diperoleh dengan kuesioner dan angket. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif. Artinya setiap alternatif jawaban pada setiap item dihitung frekuensinya dan diolah dengan cara membandingkan jumlah frekuensi jawaban responden pada setiap item dengan jumlah responden dikalikan seratus persen (Sumarsini Arikunto, 2002:60). Rumus yang digunakan untuk menghitung data adalah sebagai berikut:

``

**p =**

Keterangan :

p = presentase

f = frekuensi jawaban responden

n = jumlah sampel

100% bilangan mutlak

Setelah mendapatkan frekuensi, maka data tersebut akan dicari nilai rata-rata, dan untuk mendapatkan nilai rata-rata maka menggunakan rumus sebagai berikut :

***M x =***

Keterangan :

*M x =* rata-rata

jumlah nilai frekuensi

N = banyak data

Untuk memudahkan perhitungan, peneliti menggunakan SPSS 16.0 *for windows*.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Identitas Responden

erikut ini identitas responden menurut jenis kelamin dan angkatan sebagai

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Tabel 1  Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin   |  |  | Frequency | Percent | Valid Percent | Cumulative Percent |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | Valid | Laki – Laki | 16 | 33.3 | 33.3 | 33.3 |  |  |  |  | | Perempuan | 32 | 66.7 | 66.7 | 100.0 |  |  |  |  | | Total | 48 | 100.0 | 100.0 |  |  |  |  |  |   Gambaran data tabel 1 menunjukkan bahwa responden lebih didominasi oleh perempuan 32 orang (66,7%) dan laki-laki 16 orang (33,3%) |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Tabel 2  Karakteristik Responden Berdasarkan Angkatan   |  |  | Frequency | Percent | Valid Percent | Cumulative Percent | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | Valid | 2017 | 14 | 29.2 | 29.2 | 29.2 | | 2018 | 11 | 22.9 | 22.9 | 52.1 | | 2019 | 10 | 20.8 | 20.8 | 72.9 | | 2020 | 13 | 27.1 | 27.1 | 100.0 | | Total | 48 | 100.0 | 100.0 |  | |

Gambaran data tabel 2 menunjukkan bahwa jumlah sampel penelitian berjumlah 48 orang. Responden yang angkatan 2017 sebanyak 14 orang atau 29,2%, 2018 sebanyak 11 orang atau 22,9%, 2019 sebanyak 10 orang atau 20,8%, 2020 sebanyak 13 orang atau 27,1%. Jadi jumlah sampel yang mendominasi adalah responden yang angkatan 2017 yaitu sebanyak 14 orang dari total responden sebanyak 48 orang.

Analisis dan Interpretasi

Tabel 4. 31 Rata-rata indikator Uses and Gratification

|  |  |
| --- | --- |
| Indikator Uses and Gratification | Rata-Rata |
| Antaseden | 3,66 |
| Motif | 3,60 |
| Penggunaan Media | 3,43 |
| Efek | 3,57 |

*Sumber: Hasil Kuesioner Peneliti*

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

B

erdasarkan hasil penelitian dengan menggunakan kuesioner yang diberikan kepada 48 responden melalui media online sharing google form pada mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Sam Ratulangi. Media sosial adalah sebuah istilah umum yang digunakan untuk mendefinisikan situs atau aplikasi web dimana terdapat unsur interaksi sosial didalamnya dalam bentuk teks, gambar, suara, video, atau gabungan dari semuanya. Berdasarkan pernyataan, media sosial memiliki fungsi dan manfaat untuk menjadi sarana dalam berinteraksi atau berkomunikasi dengan banyak orang dalam berbagai bidang tak terkecuali untuk menjadi media komunikasi dalam mencari informasi film streaming untuk memenuhi kebutuhan hiburan mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Sam Ratulangi. Selain itu media sosial juga bisa membantu penggunanya untuk menemukan informasi-informasi secara cepat dan mudah sehingga dapat dimanfaatkan untuk membantu penyelesaian tugas kuliah dan juga memnuhi kebutuhan hiburan bagi mahasiswa. Oleh karena itu dalam penelitian ini penggunaan media sosial yang efektif harus memenuhi 4 kriteria sesuai dengan tahapan-tahapan dalam teori yang digunakan yaitu teori uses and gratification.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa efektivitas penggunaan media sosial telegram sudah sangat efektif dan cukup memuaskan mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Sam Ratulangi, yang dapat dijelaskan berikut ini. Gambaran data tabel antaseden menunjukkan bahwa 25(52,1%) menyatakan adanya antaseden guna untuk mengetahui bahwa setiap pengguna menggunakan telegram karena populer di kalangan mahasiswa, 39(81,2%) menyatakan bahwa dengan banyaknya mahasiswa yang menggunakan telegram karena sangat mudah digunakan oleh mahasiswa dalam memenuhi kebutuhan hiburan pribadi maupun informasi perkuliahan. Kesimpulan untuk tabel antaseden menunjukkan bahwa dapat di pahami, banyaknya mahasiswa Ilmu Komunikasi menggunakan media sosial telegram karena sangat populer dan juga mudah diakses sebagai media hiburan maupun informasi untuk berkomunikasi. Gambaran data tabel motif menunjukkan bahwa 31(64,6%) menyatakan dalam memenuhi kebutuhan hiburan setiap pengguna media sosial berhak untuk memilih aplikasi yang sesuai kebutuhannya, 30(62,5%) menyatakan mengisi waktu luang dikala bersantai dapat menghilangkan kebosanan untuk memenuhi kebutuhan pengguna, 27(56,2%) menyatakan bahwa dengan menonton film mahasiswa bisa melepaskan semua penat setelah mengikuti perkuliahan seharian maupun mendapatkan ketenangan dalam jiwa sesuai genre film yang ditonton, 29(60,4%) menyatakan bahwa media sosial telegram selain bisa digunakan sebagai media hiburan namun juga untuk memenuhi kebutuhan hiburan, 31(64,6%) menyatakan bahwa mahasiswa sangat mudah mendapatkan berbagai informasi film yang diinginkan melalui media sosial telegram. kemudian 26(54,2%) menyatakan bahwa dengan mendapatkan sumber film maupun berbagi informasi film kepada pengguna lain sehingga adanya feedback dalam bentuk komunikasi. Kesimpulan untuk tabel motif, diperoleh gambaran bahwa dalam indikator motif terbagi dari dua sub indikator yaitu motif diversi dan motif kognitif. Hal ini mengenai dari kebutuhan-kebutuhan yang mendorong timbulnya kedua motif tersebut akan mengarahkan perilaku individu dalam menggunakan media dan apakah motif-motif tersebut dapat terpenuhi setelah pengguna mengkonsumsi media. Dapat dipahami, adanya indikator motif ini dalam mengukur efektif penggunaan media sosial dapat mengetahui bahwa telegram sangat efektif bagi mahasiswa sebagai pengguna dalam memnuhi kebutuhan hiburan maupun informasi. Gambaran data tabel penggunaan media, menunjukkan bahwa 25(52,1%) menyatakan bahwa media sosial telegram memiliki fitur yang unik salah satunya bisa mencari film yang diinginkan melalui pencarian bot maupun streaming film dan nyaman digunakan mahasiswa sebagai pengguna telegram karena dapat membagikan jumlah berkas film yang tak terbatas hingga 1,5 GB, 32(66,7%) menyatakan bahwa mahasiswa sebagai pengguna telegram sangat leluasa bisa mencari film tanpa biaya langganan seperti platform lainnya, 26(54,2%) menyatakan bahwa cukup banyak mahasiswa yang menggunakan telegram karena memiliki banyak pilihan jenis film dari bebebrapa platform lainnya, 30(62,5%) menyatakan bahwa media sosial telegram memiliki kemampuan dalam ruang penyimpanan yang lebih besar sehingga jenis berkas file apapun termasuk file streaming film tidak perlu dikompres ukuran rendah terlebih dahulu karena hasilnya tetap dengan kualitas baik hanya auto download saja, 29(60,4%) menyatakan bahwa cukup banyak mahasiswa menggunakan media sosial telegram untuk menonton film menghabiskan waktu selama 3 jam, 30(62,5%) menyatakan bahwa cukup banyak mahasiswa menggunakan media sosial telegram untuk menonton film lebih dari 16 kali dalam satu minggu. Kesimpulan untuk tabel penggunaan media, hal ini mengenai jumlah waktu, jenis isi media, dan juga hubungan dari isi media tersebut. Apakah mahasiswa sebagai pengguna aktif media sosial telegram mengkonsumsi media sesuai dari jumlah waktu penggunaan, jenis isi media yang dipergunakan maupun hubungan antara individu dengan isi media yang dikonsumsi secara keseluruhan. Walaaupun dari hasil penelitian ada beberapa mahasiswa masih kurang menghabiskan waktu yang sangat lama dalam menggunakan media tersebut untuk menonton film, namun ada hal lain yang membuat mahasiswa semakin tertarik yaitu ada berbagai banyak pilihan jenis film sesuai genre sesuai yang mahasiswa inginkan. Oleh sebab itu, penggunaan media ini menjadi unsur penting untuk mengetahui mahasiswa menggunakan sangat efektif atau tidaknya. Gambaran data tabel efek, menunjukkan bahwa 28(58,3%) menyatakan bahwa mahasiswa sangat puas menggunakan media sosial telegram dengan fiturnya yang sangat praktis, 27(56,2%) menyatakan bahwa sangat puas menggunakan media sosial telegram karena mudahnya menemukan film yang mereka inginkan, 28(58,3%) menyatakan bahwa mahasiswa sangat puas menggunakan telegram karena film yang mereka tonton dengan kualitas resolusi tinggi, 30(62,5%) menyatakan bahwa mahasiswa banyak yang memilih telegram sebagai media hiburan karena memiliki kemudahan dalam mengakses film, 28(58,3%) menyatakan bahwa mahasiswa memilih menggunakan telegram karena semakin berkembang sebagai alternatif untuk platform streaming film, kemudian 26(54,2%) menyatakan bahwa mahasiswa banyak memilih menggunakan telegram untuk menonton film karena merupakan platform streaming lebih aman dibanding platform lainnya. Kesimpulan untuk tabel efek, dalam indikator ini terdiri dari dua sub indikator yaitu kepuasan dan depedensi media. Hal ini merupakan penilaian tentang apakah mahasiswa merasa puas menggunakan telegram dalam mengkonsumsi media dan juga apakah mahasiswa tertarik memiloih media tersebut sesuai dengan kebutuhannya sebagai media hiburan. Dengan adanya indikator efek, dapat mengetahui bahwa media sosial telegram sangat efektif bagi mahasiswa. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa berdasarkan dari indikator uses and gratification, tingkat efektivitas penggunaan media sosial telegram pada mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Sam Ratulangi termasuk efektif. Dan dari uraian yang tergambar kiranya menyatakan media sosial telegram sangat efektif untuk memenuhi kebutuhan hiburan bagi mahasiswa. Karena rata-rata besar tingkat efektivitas penggunaanya adalah 3,56 dan berada di atas 2,80. Dimana menurut perhitungan Pace dan Faules (2013) bahwa dengan range 2,80-3,80 termasuk tinggi.

**KESIMPULAN**

B

erdasarkan dari hasil penelitian dan pembahasan terkait dengan penelitian tentang efektivitas penggunaan aplikasi telegram sebagai media hiburan dalam memenuhi kebutuhan dan kepuasan pada mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Sam Ratulangi cenderung sangat efektif, maka dapat disimpulkan bahwa: Antaseden terdiri dari variabel lingkungan yang menunjukkan bahwa banyaknya mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Sam Ratulangi yang menggunakan telegram berkaitan dengan sangat populernya media sosial tersebut di kalangan mahasiswa, dan juga memudahkan mahasiswa dalam terpenuhinya kebutuhan maupun sebagai media informasi. Dapat dikatakan efektif karena melihat rata-rata yang diperoleh yaitu sebesar 3,66. Motif terdiri dari diversi dan kognitif, yang menunjukkan bahwa mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Sam Ratulangi menggunakan telegram berkaitan dengan dalam memenuhi kebutuhan akan hiburan yaitu untuk mengisi waktu luang dalam bersantai, menghilangkan penat dan tekanan setelah beraktivitas sepanjang waktu dengan mengakses streaming film. Dan juga dalam kebutuhan akan informasi yaitu mencari informasi sumber film yang diinginkan maupun berpartisipasi berbagi informasi film dengan pengguna lain. Dapat dikatakan efektif karena melihat rata-rata yang diperoleh yaitu sebesar 3,60. Penggunaan Media bagi mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Sam Ratulangi yang menggunakan telegram yaitu berkaitan dengan jumlah waktu penggunaan media yang digunakan dalam menonton film, banyakknya pilihan jenis isi film yang dapat diakses, tanpa adanya biaya langganan dan juga file yang didownload tidak perlu dikompres dengan ukuran rendah. Dapat dikatakan efektif karena melihat rata-rata yang diperoleh yaitu sebesar 3,43. Efek terdiri dari kepuasan dan depedensi media, yang menunjukkan bahwa mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Sam Ratulangi menggunakan telegram yaitu berkaitan dengan puas dengan mudahnya menemukan film yang diinginkan, puas mengakses film di telegram dengan kualitas resolusi tinggi, memilih telegram sebagai alternatif platform streaming film, dan memilih menggunakan telegram karena lebih aman dari platform film lainnya. Dapat dikatakan efektif karena melihat rata-rata yang diperoleh yaitu sebesar 3,57.

**DAFTAR PUSTAKA**

Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan*. Jakarta: Rineke Cipta.

Dr. Humaizi, M.A. 2018. *Uses and Gratifications Theory.* Medan: USU Press.

Effendy, & Uchjana, O. 2000. *Ilmu Teori dan Filsafat Komunikasi.* Bandung: Citra Aditya Bakti.

Kriyantono, Rachmat. 2014. *Teknik Praktis Riset Komunikasi.* Jakarta: Kencana.

Mulyana, Deddy. 2007. *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Nasrullah, R. 2017. Media Sosial*:* *Perspektif* *Komunikasi*, *Budaya* *dan* *Socioteknologi*. Bandung: Simbiosa Rekatama Media.

Silalahi, U. 2009. *Metode* *Penelitian* *Sosial*. Bandung: PT. Refika Aditama.

Sugiyono, 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabet.

Sugiyono. 2020. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabet.

Tosepu, Y. 2017. *Social* *Media 01 Tactic and Tips to Develop* *Your* *Business Online.*

**Sumber Lain :**

Harilama, S., & Kalesaran, E. 2020. *Efektivitas Komunikasi Dalam Membangun Komitmen Anggota Paduan Suara Mahasiswa Universitas Sam Ratulangi*. Universitas Sam Ratulangi Manado.

Prihatiningsih, W. 2018. *Penggunaan Internet Sebagai Media Informasi Oleh Mahasiswa UPN “Veteran” Jakarta.* Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta.

Putri, A. 2019. *Efektivitas Penggunaan Akun Instagram @hendraprihadi Sebagai Media Komunikasi Dengan Masyarakat Kota Semarang*. Universitas Semarang.

Rianingtyas, H. 2017. *Efektivitas Penggunaan Media Sosial Terhadap Capaian Pembelajaran Mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang.* Universitas Negeri Malang.